

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan (Design)

2.1.1. Definisi Desain

Desain memiliki pengertian yang sangat luas. Menurut Hagen dan Golombisky (2017) desain adalah gabungan bentuk dari seni dengan fungsi atau kebutuhan. Desain bentuk sebuah objek dibuat mengikuti fungsi atau kebutuhan. Desain tidak bisa terlepas dari seni. Kebanyakan desainer memiliki latar belakang pendidikan dibidang seni. Dengan mengerti seni, kemampuan untuk mendesain lebih mudah dikembangkan. Berbeda dengan seni, desain dibuat atas dasar kebutuhan. Pada umumnya, desain selalu berubah-ubah mengikuti perkembangan teknologi dan *social trends* (hlm. 2-5).

2.1.2. Sejarah Desain

Desain grafis sudah dapat ditemukan sejak jaman dahulu kala. Menurut Arntson (2012) desain grafis sudah ada sejak 30.000 tahun yang lalu yaitu, melalui lukisan pada dinding goa, namun Perkembangan pesat pada desain grafis terjadi pada jaman revolusi industri. Pada revolusi industri mesin-mesin baru diciptakan menggantikan tenaga kerja manusia. Hal ini memicu perkembangan ekonomi dan munculnya persaingan. Industri-industri besar mengeluarkan iklan sebagai bentuk upaya untuk promosi.

Pada tahun 1880, teknik litografi berkembang dan banyak digunakan untuk produksi poster dalam skala besar. Teknik ini menggunakan pelat yang terbuat dari

batu. Pelat dari batu dilukis dengan cat khusus, kemudian ditekan menggunakan mesin ke kertas sehingga gambar yang sudah dibuat pindah ke permukaan kertas.

Pada tahun 1890 sampai 1910 art nouveau menjadi suatu gaya desain yang sangat terkenal. Gaya ini terinspirasi dari alam. Gaya ini banyak mengambil bentuk-bentuk ulir, daun dan bunga. Tidak hanya pada kertas, gaya ini juga digunakan untuk desain jendela, lampu dan produk kaca. Ilustrasi bergaya art nouveau banyak digunakan pada buku, majalah, dan iklan berilustrasi.

Pada abad ke-20 perkembangan teknologi mulai terjadi. Masyarakat dengan mudah dapat mengetahui gaya hidup, kepercayaan serta cara pandang yang beragam. Hal ini sangat mempengaruhi kehidupan sosial. Desainer menjadi salah satu yang memegang peran penting dalam hal ini. Seni dan desain mencerminkan dan membantu membentuk masyarakat. Banyak gaya-gaya seni yang mulai bermunculan, seperti *cubism*, *futurism*, *plakastil*, *suprematism*, *dada*, *de stijl*, *the Bauhaus*, dan *constructivism*.

Berkembangnya teknologi sangat mempengaruhi desain grafis. Desain grafis dalam komputer pertama kali dibuat pada tahun 1953 untuk keperluan militer. Pada tahun 1962 interaktif desain pada komputer diciptakan. Sebuah desain sederhana dalam bentuk pen yang memungkinkan seorang desainer untuk menggambar dengan menyentuhkan pen pada layer computer. Saat ini program-program pada komputer sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat, desainer dapat menggabungkan teks, foto, animasi, ilustrasi, suara, dan video dengan mudah (hlm. 18-38).

2.1.3. Elemen Desain

Desain tersusun oleh beberapa elemen yang mendukung satu sama lain. Menurut Hagen dan Golombisky (2017) ada 7 elemen dalam desain yaitu,

1. Ruang

ruang terbagi menjadi 2 yaitu, ruang negatif dan ruang positif. Ruang negatif adalah ruang kosong, sedangkan ruang positif adalah ruang yang terisi objek. Kedua ruang ini harus mendukung satu sama lain dalam pembuatan komunikasi visual dan desain grafis yang baik (hlm. 44-45).

2. Garis

Wujud dari garis sangat beragam, ada garis lurus, miring dan juga melengkung. Ketebalan dari garis juga berbeda-beda. Susunan dari garis dapat membentuk objek yang utuh, contohnya pada *typography*. Garis juga bisa terbentuk secara tidak langsung, contohnya gambar yang disusun secara vertikal dapat membentuk garis vertikal (hlm. 45-46).

3. Bentuk

Bentuk terbagi menjadi 2 yaitu, bentuk organik dan bentuk inorganik. Bentuk inorganik terdiri dari lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga dan bentuk-bentuk geometris lainnya. Bentuk organik adalah bentuk-bentuk yang natural dan bentuknya lebih kompleks, contohnya bentuk daun (hlm. 46-47).

4. Ukuran

Ukuran dalam desain memainkan peran yang penting dalam menunjukkan fokus utama desain tersebut. Ukuran juga melingkupi skala. Ukuran

memiliki satuan yang beragam, contohnya pixel, point, centimeter,dll (hlm. 47).

5. Pola

Pola terbentuk dari objek-objek yang diduplikat. Objek bisa berbentuk organik maupun inorganik. Pola terbagi menjadi dua , pola yang teratur dan pola yang tidak teratur (hlm. 47).

6. Tekstur

Tekstur terbentuk karena adanya kedalaman dan dimensi. Tektur juga dapat ditemukan pada kertas yang dipilih. Penambahan bayangan pada objek dua dimensi dapat menghasilkan ilusi seperti tekstur (hlm. 48).

7. Value

Value merupakan gelap dan terang pada desain. Perbedaan antara objek yang terang dengan latar belakang yang gelap menciptakan kontras dan misteri. Value fokus pada permainan warna hitam, putih, dan abu-abu yang menciptakan ilusi kedalaman dan tekstur (hlm. 48-49).

Berbeda dengan sebelumnya menurut Landa (2011) ada 5 elemen desain utama yaitu,

1. Line

Garis merupakan perpanjangan dari titik yang dapat berbentuk lurus, melengkung, atau miring. Garis dapat tercipta melalui pensil, kuas, perangkat lunak, dan alat lainnya. Garis bisa bersifat tegas, halus, tebal, tipis, dan seterusnya (hlm.16).

2. Shape

Bentuk dapat tercipta dari susunan garis, warna, maupun tekstur. Bentuk dua dimensi diukur melalui tebal dan tinggi. terdapat 3 dasar dari bentuk yaitu, persegi, segitiga dan lingkaran (hlm. 17).

3. *Figure/ground*

Figure merupakan bentuk positif yang menggambarkan objek, sedangkan *ground* merupakan bentuk negative atau area yang terbentuk karena adanya bentuk positif. *figure* merupakan objek utama dan *ground* adalah latar belakang yang mendukung dan memperjelas *figure* (hlm. 18).

4. *Color*

Pada dasarnya warna adalah hasil dari pantulan cahaya pada objek. Elemen warna dapat dibagi menjadi 3 yaitu,

a. *Hue*

Hue merupakan nama dari warna itu sendiri, contohnya warna merah, hijau, biru. Hue juga disebut sebagai temperatur dari warna. Temperatur warna terbagi menjadi dua, panas dan dingin.

b. *Value*

Value adalah gelap atau terangnya suatu warna, contohnya biru muda, merah tua.

c. *Saturation*

Saturation merupakan tingkat kepuhutan suatu warna, contohnya biru terang dengan biru pucat (hlm. 19-20).

Landa menambahkan bahwa, dasar dari warna disebut warna primer. Warna primer pada layar media elektronik adalah *red*, *green*, dan *blue* (RGB). Pada bidang percetakan warna primer terdiri dari *cyan*(C), *magenta*(M), *yellow*(Y), dan *black*(K) (hlm. 20-21).



Gambar 2.1. Additive Color System
(Graphic Design Solution, 2011)

	C 0 M 100 Y 100 K 5
	C 0 M 10 Y 100 K 0
	C 100 M 10 Y 0 K 0

Gambar 2.2. Primary Hues with CMYK Percentages
(Graphic Design Solution, 2011)

Boyatzis dan Varghese (2014) mengatakan bahwa anak-anak lebih menyukai warna yang terang. Warna terang cenderung mengarahkan mereka merasakan dan membangun emosi yang positif seperti kebahagiaan, semangat dan kekuatan. Warna terang tersebut mencakup warna merah, kuning, biru, ungu, hijau,

dan merah muda. Warna gelap yang mencakup hitam, coklat dan abu-abu memunculkan emosi yang negatif.

Warna merah yang biasa dihubungkan dengan kemarahan, dimata anak-anak menggambarkan perasaan bahagia dan bersemangat. Warna kuning memunculkan rasa hangat dan hijau yang membawa perasaan sejuk. Warna gelap seperti hitam seringkali mengingatkan mereka akan hal negatif, seperti kematian , kesedihan, dan pertengkaran. Warna abu-abu membuat anak merasa bosan dan mengantuk (hlm. 77-85).

Warna memiliki keterikatan dengan emosi dan kecerdasan manusia yang mempengaruhi perkembangan psikis. Warna yang dilihat dapat membangun perasaan dan reaksi masing-masing individu. Setiap warna juga memiliki efek yang berbeda-beda (Eiseman, 2017, hlm. 68). Psikologi beberapa warna menurut Eiseman, yaitu:

1. Merah: warna merah menggambarkan keberanian, semangat, elegan, romantis dan panas. Warna ini juga meningkatkan kekuatan, napsu makan, dan adrenalin.
2. Biru: warna biru menggambarkan ketulusan, kesederhanaan, kebijakan dan kejujuran. Warna ini memberi efek rasang tenang dan santai.
3. Hijau: mewakili kesejukan, kesuburan, pertumbuhan dan terapeutik. Warna ini memiliki ikatan kuat dengan alam.
4. Kuning: menggambarkan kehangatan, harapan, kebahagiaan, optimis, bersahabat, memperkaya, dan *energizing*. Warna kuning memiliki

ikatan kuat dengan matahari. Warna ini juga menstimulasi otak kiri manusia dalam menggunakan logika.

5. Oranye: Warna ini menarik perhatian, penuh kebahagiaan, dan *energetic*. Warna oranye mengingatkan anak-anak pada hal yang menyenangkan seperti permen.
6. Ungu: Warna Ungu memiliki kaitan dengan kekayaan, kejayaan, dan kerajaan. Warna ini bersifat misterius, *nostalgic* dan memikat.
7. Merah muda: Warna ini memberi kesan lemah lembut, romantic, murni dan feminine (hlm. 73-99).

5. *Texture*

Tekstur terbagi menjadi dua yaitu, Visual dan *Tactile*. *Tactile* merupakan tekstur yang dapat dirasakan oleh sentuhan, sedangkan visual hanya ilusi dari *tactile*. Tekstur dapat dibuat dengan teknik menggambar, melukis, fotografi, dan media lainnya (hlm. 23).

2.1.4. Prinsip Desain

Menurut Hagen dan Golombisky (2017) prinsip desain terbagi menjadi 7, prinsip-prinsip tersebut adalah

1. *Focal point*

Focal point adalah hal utama dalam desain. Focal point merupakan pusat dari desain yang menarik perhatian mata. Sebuah desain yang baik harus memiliki focal point dan satu desain hanya boleh memiliki satu focal point. Focal point biasanya dibuat menonjol dengan cara digambarkan menggunakan warna dan bentuk yang menonjol (hlm. 50-51).

2. *Contrast*

kontras berfungsi untuk menghindari kesan membosankan pada desain.

kontras dapat tercipta dari perbedaan warna , bentuk maupun ukuran dari beberapa objek (hlm. 51).

3. *Balance*

Keseimbangan dalam desain terbagi menjadi 3 jenis , yaitu:

1. Radial

Desain yang bersifat circular dan fokusnya berada di tengah desain.

Jenis ini sering kali digunakan untuk desain yang berhubungan dengan spiritual.

2. Simetris

Untuk mencapai keseimbangan pada desain yang simetris, sisi kanan dan sisi kiri pada desain harus diisi dengan objek/beban objek yang sama.

3. Asimetris

Asimetris tercipta jika sisi kiri dan kanan design tidak sama rata. desain yang asimetris biasanya menghasilkan visual yang lebih menarik dibandingkan desain simetris (hlm. 51-52).

4. *Movement*

Pergerakan dapat terbentuk dari garis. Garis horizontal memperlihatkan gerakan dari kanan ke kiri, garis vertical memperlihatkan gerakan dari atas ke bawah. Desain yang bagus harus bisa mengontrol pergerakan mata audiens.

5. *Rhythm*

Pola dapat memunculkan pergerakan yang disebut Irama. Irama akan terbentuk dengan adanya pengulangan pola secara teratur (hlm. 53-54).

6. *Perspective*

Perspektif terbagi menjadi 4 yaitu:

1. *Horizon line*

Horizon line ada garis temu antara daratan dan langit. Semakin rendah garis horizon digambarkan ilusi jarak yang diberikan semakin pendek, dan juga sebaliknya.

2. *Relative size and scale*

Ukuran objek yang besar dan kecil juga memberi ilusi seberapa jarak atau jauhnya suatu objek.

3. *Linear perspective*

Semakin mengerucut garis , jarak objek yang digambarkan terlihat semakin jauh

4. *Atmospheric perspective*

Warna gelap terlihat lebih dekat dibandingkan warna yang pudar. Objek yang jauh biasanya digambarkan dengan warna yang tipis dan pudar (hlm. 54).

7. *Unity*

Kesatuan akan tercipta jika seluruh elemen dalam desain bisa mendukung satu sama lain. Komposisi pada desain harus seimbang dan tidak boleh ada elemen yang mengganggu.

2.2. Media Informasi

Menurut Susilana dan Riyana (2009) media adalah perantara atau pengantar pesan dan informasi dari sumber ke penerima. Media informasi terdiri dari dua unsur pokok yang disebut *software* dan *hardware*. *Software* merupakan informasi yang ingin disampaikan, sedangkan *hardware* merupakan perangkat keras atau alat yang digunakan (hlm. 6).

2.2.1. Jenis Media Informasi

Susilana dan Riyana (2009, hlm. 15-20) mengatakan bahwa jenis-jenis media dibedakan berdasarkan bentuk informasi yang digunakan, yaitu:

1. Media cetak : media yang hasil visualnya berupa pencetakan atau *print*. Informasi atau pesan dalam media ini disampaikan melalui teks, terkadang didukung dan diperjelas dengan gambar. Salah satu jenis media ini adalah buku.
2. Media audio visual : Penyampaian informasi dengan media ini diterima melalui penglihatan dan pendengaran penerima. Audio dan gambar visual saling mendukung satu sama lain agar informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas.
3. Multi media (media interaktif) : Penggunaan media ini menimbulkan interaksi antara penerima informasi dengan objek perantara informasi. Melalui media ini dapat membentuk reaksi dan aktivitas oleh penerima.

2.2.2. Manfaat Media Informasi

Media informasi memiliki beberapa manfaat (Susilana dan Riyana, 2009), yaitu sebagai berikut:

1. Memperjelas informasi yang ingin disampaikan melalui visual
2. Mengatasi permasalahan terbatasnya ruang, waktu, tenaga, dan indera.
3. Meningkatkan keinginan untuk menggali informasi
4. Mempermudah penyampaian informasi dan pesan
5. Memberikan pengalaman dan persepsi yang sama kepada penerima informasi yang berbeda-beda.

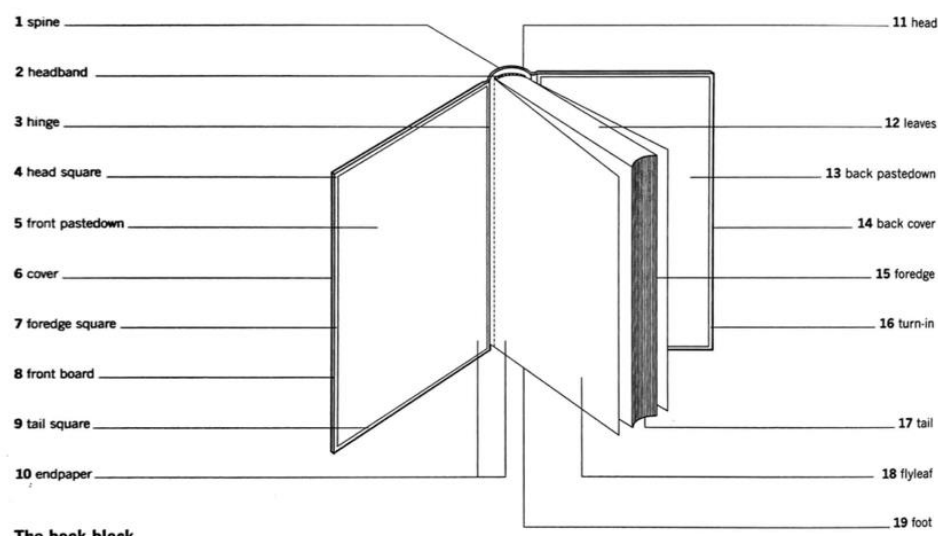
2.3. Buku

Menurut Parry (2012) buku adalah susunan dari teks dan gambar yang dibatasi oleh sampul depan dan belakang. Pada umumnya sebuah buku disusun oleh penulis, desainer, editor dan didistribusikan oleh *publisher*. Seperti arsitektur, buku akan terus bertahan walaupun penulisnya sudah tidak ada.

2.3.1. Elemen Buku

Buku tersusun dari beberapa elemen. Menurut Haslam (2006), dalam bukunya yang berjudul “Book Design” elemen dasar buku terbagi menjadi 3 yaitu,

1. The book block



Gambar 2.3. The Book Block
(*Book Design*, Haslam, 2006)

1. *Spine*

Bagian dari sampul yang menutupi lekukan punggung buku.

2. *Headband*

Benang tipis berwarna yang terikat pada bagian buku untuk melengkapi penjilidan cover.

3. *Hinge*

Bagian endpaper yang terlipat dan terletak diantara pastedown dan fly leaf.

4. *Head square*

Pinggiran atas buku bagian depan yang melindungi isi buku, terbentuk karena ukuran sampul lebih besar dari isi buku.

5. *Front pastedown*

Kertas yang ditempelkan pada bagian dalam dari sampul buku bagian depan.

6. *Cover*

Kertas tebal atau papan sampul yang melindungi keseluruhan buku.

7. *Poredge square*

Pinggiran samping buku bagian depan yang melindungi isi buku, terbentuk karena ukuran sampul lebih besar dari isi buku.

8. *Front board*

Papan sampul pada bagian depan buku.

9. *Tail square*

bagian bawah buku yang melindungi isi buku, terbentuk karena ukuran sampul lebih besar dari isi buku.

10. Endpaper

Lembaran kertas tebal yang digunakan untuk menutup bagian dalam cover.

11. Head

Bagian atas buku.

12. Leaves

Lembaran kertas yang memiliki dua sisi.

13. Back pastedown

Kertas yang ditempelkan pada bagian dalam dari sampul buku bagian belakang.

14. Back cover

Sampul buku bagian belakang.

15. Foreedge

Ujung buku bagian depan.

16. Turn-in

Lapisan sampul yang dilipat dari arah luar ke dalam buku.

17. Tail

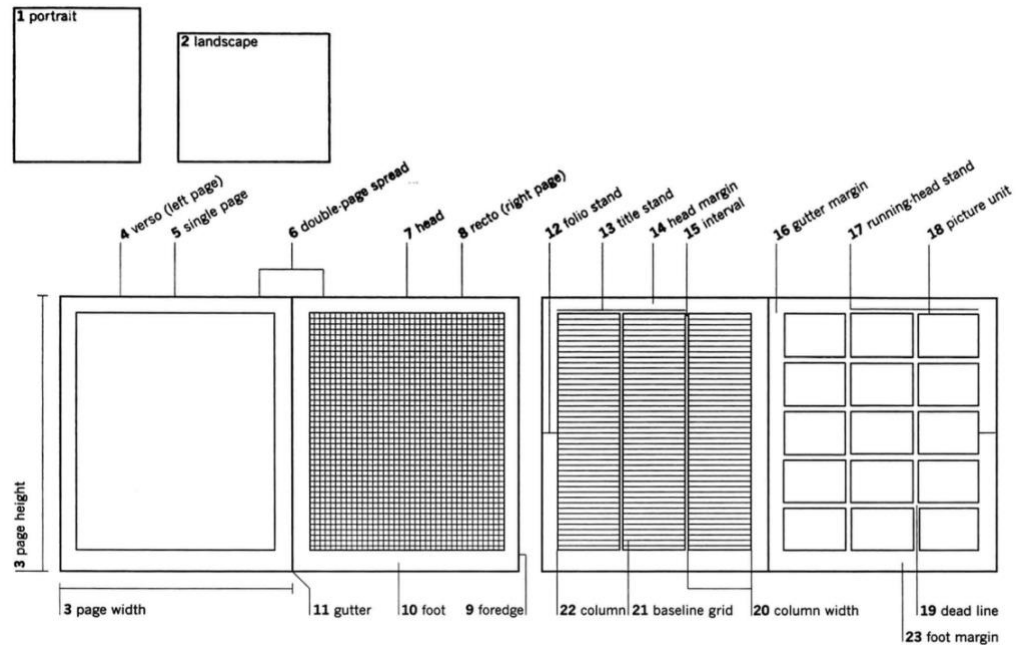
Bagian bawah buku.

18. Fly leaf

Balik halaman dari *endpaper*.

19. Foot

bagian bawah dari halaman.



Gambar 2.4. The Page & The Grid
(*Book Design*, Haslam, 2006)

2. The page

1. *Portrait*

Format kertas di mana tinggi kertas lebih besar dari lebarnya.

2. *Landscape*

Format kertas di mana lebar kertas lebih besar dari tingginya.

3. *Page height and width*

Ukuran sebuah halaman.

4. *Verso*

Halaman kiri pada buku, biasanya ditandai dengan halaman genap.

5. *Single page*

Satu lembar kertas yang terletak disebelah kiri

6. *Double-page spread*

Dua halaman yang saling berhadapan

7. *Head*

Bagian atas buku

8. *Recto*

Halaman kanan buku, biasanya ditandai dengan halaman ganjil.

9. *Foreedge*

Ujung bagian depan sebuah buku

10. *Foot*

Bagian bawah buku.

11. *Gutter*

Bagian putih yang terbentuk oleh margin bagian dalam dari dua halaman yang berhadapan.

3. The grid

12. *folio stand*

garis yang menjelaskan posisi nomor folio.

13. *Title stand*

Garis untuk menempatkan judul.

14. *Head margin*

Margin bagian atas halaman.

15. *Interval/column gutter*

Bagian yang memisahkan kolom-kolom tulisan.

16. *Gutter margin/binding margin*

Margin bagian dalam.

17. Running-head stand

Garis tempat meletakkan *running-head*

18. Picture unit

Terbentuk dari garis bawah.

19. Dead line

Jarak antar masing-masing *picture unit*

20. Column width/measure

Ukuran lebar dari kolom

21. Baseline

Garis pemandu tulisan

22. Column

Ruang berbentuk persegi panjang yang mengatur tulisan.

23. Foot margin

Margin bagian bawah halaman.

2.3.2. Grid

Menurut Graver dan Jura (2012) dalam menyusun *grid system* seorang desainer harus memperhatikan jumlah tulisan, gambar, dan materi yang ingin disampaikan. (hlm. 55). Ambrose dan Harris (2011, hlm. 26) mengartikan *grid* sebagai memposisikan dan memuat elemen desain dalam susunan tertentu untuk memudahkan proses desain. Penggunaan *grid* meningkatkan akurasi dalam menyusun elemen, baik dalam pengaturan posisi maupun ukuran.

Menurut Tondreau (2009, hlm.10) *grid* merupakan suatu sistem yang digunakan untuk mengatur struktur komposisi ruang dan informasi dalam sebuah desain sehingga memudahkan pembaca dalam mencerna informasi. Tondreau membagi *grid* menjadi 6 komponen, yaitu:

1. *Columns*

Bentuk vertikal tempat menaruh teks atau gambar. Jumlah dan ukurannya beragam dan disesuaikan dengan isi konten.

2. *Modules*

Bagian yang disusun dengan repetisi dan dipisahkan ruang putih atau kosong secara konsisten. Beberapa *modules* yang digabungkan dapat membentuk kolom dan baris dengan ukuran yang beragam.

3. *Margins*

Margins merupakan jarak tepian dengan isi halaman. Umumnya bagian ini diisi dengan *notes dan caption*.

4. *Spatial and zones*

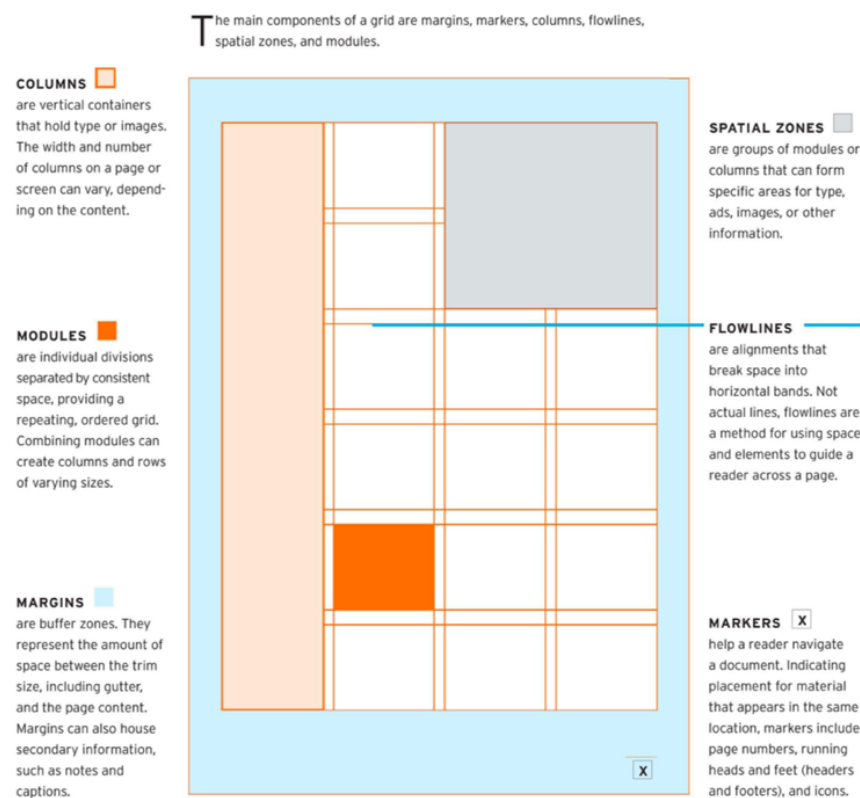
Kumpulan dari *modules* atau *columns* pada satu area untuk meletakkan teks, gambar, iklan, atau informasi lainnya.

5. *Flowlines*

Alignment yang terbentuk dari garis horizontal. Garis ini tidak terlihat, melainkan terbentuk melalui alur susunan dari konten.

6. *Markers*

Penanda halaman yang merupakan tempat di mana nomor halaman, *icons* dan *footer* diletakkan.

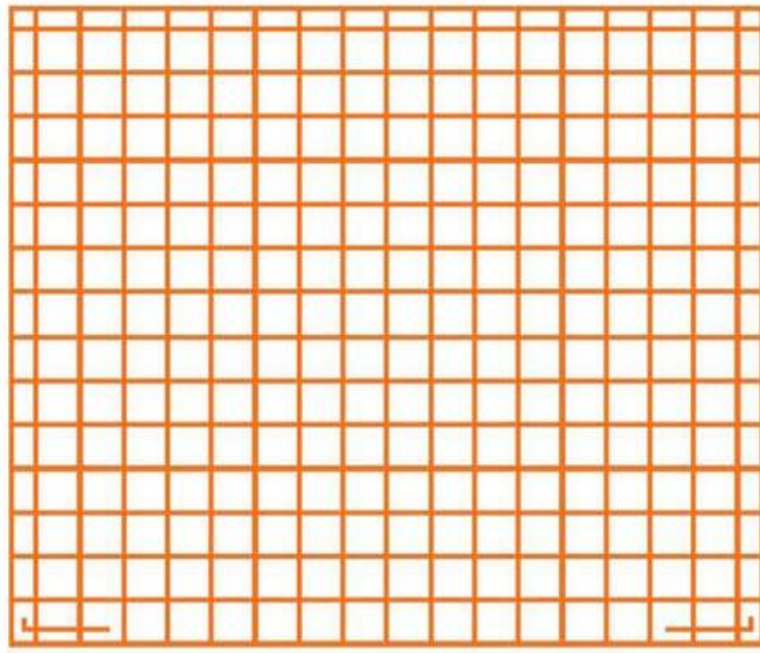


Gambar 2.5. Komponen Utama Grid
(Tondreau, 2009)

Menurut Tondreau (2009, hlm.11) *grid* terbagi menjadi beberapa jenis salah satunya, yaitu:

1. *Modular grids*

Modular grids terdiri dari banyak *column* horizontal dan vertikal yang tersusun membentuk beberapa bagian kecil. Umumnya *grid* ini diisi dengan informasi yang lebih kompleks pada koran, kalender, *charts*, dan tabel.



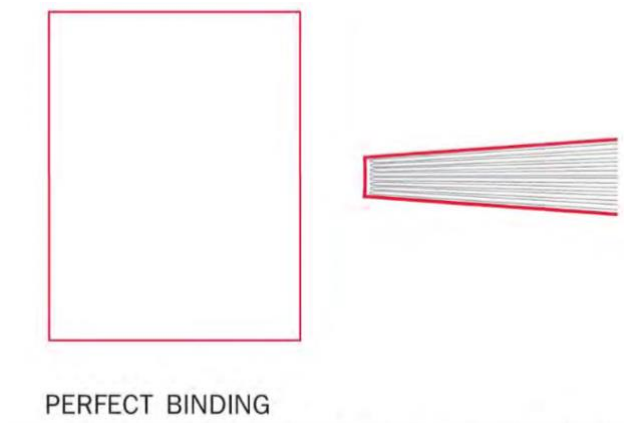
Gambar 2.6. Modular Grid
(Tondreau, 2009)

2.3.3. Jenis Jilid Buku

Menurut Evans dan Sherin (2011) ada beberapa teknik yang digunakan dalam penjilidan. Teknik-teknik jilid dibedakan melalui cara, harga, hasil dan ketahanan dari hasil penjilidan itu sendiri. Beberapa teknik digunakan untuk publikasi buku dengan halaman yang banyak, lainnya digunakan untuk buku dengan halaman yang terbatas. Berikut merupakan salah satu jenis *binding*:

1. *Perfect Binding*

Lembaran kertas disusun dan ditumpuk menjadi satu, lalu sisi yang akan dijilid disayat dengan pisau khusus. Sisi buku disayat agar lem dapat masuk dan merekat dengan sempurna. Selanjutnya sisi yang disayat ditempelkan ke bagian sampul buku dengan lem panas.



Gambar 2.7. Perfect Binding
(Evan & Sherin, 2011)

z

2.4. Ilustrasi

Menurut Arnston (2012) ilustrasi adalah seni yang menggunakan gambar untuk mengespresikan atau membuat pernyataan dalam bentuk visual. Pada abad ke-20 pelukis seperti Edward Hopper menjadikan ilustrasi sebagai sumber mata pencaharian. Ilustasi sendiri biasa digunakan dibidang komersil, menjadi koleksi ataupun dipertunjukkan dalam pameran. Ilustrasi dapat dihadirkan dalam bentuk cetakan, animasi, *motion graphic*, dll.

Berbeda dengan fotografi, ilustrasi tidak terbatas. Informasi yang dihadirkan dalam sebuah ilustrasi sangat luas dan bisa sampai ke detail terkecil. Ilustrasi juga lebih menggambarkan emosi, cerita, imajinasi dan menghilangkan detail-detail yang tidak dibutuhkan (hlm. 151-152).

Menurut Zeegen (2005) ilustrasi adalah gambaran imajinasi seseorang yang menggambarkan pengalaman pribadi. Setiap orang yang melihat bisa memiliki sudut pandang dan memaknai dengan cara berbeda. Seperti bagaimana hasil foto bekerja. Ilustrasi sendiri merupakan hal yang penting sebelum fotografi ditemukan (hlm.12).

2.4.1. Jenis-Jenis Ilustrasi

ilustrasi memiliki banyak jenisnya. Menurut Arntston (2012), berdasarkan tujuannya ilustrasi terbagi menjadi 7, yaitu:

1. Recording and Book Illustration

Pada bidang ini ilustrasi ditujukan untuk sampul/*packaging* pada buku dan hasil rekaman (CD, Record, DVD, dll). Ilustrasi pada sampul memegang peranan penting dalam promosi dan penjualan. Ilustrasi memberi gambaran besar dari isi/konten didalam buku dan media rekaman. Gaya ilustrasi pada buku harus disesuaikan dengan target yang dituju.

2. Magazine and Newspaper Illustration

Ilustrasi pada majalah dan koran dibuat untuk mendukung cerita atau teks yang ada. Ilustrasi pada koran biasanya dibuat berwarna hitam putih. Ilustrasi berwarna pada koran biasanya hanya diletakkan pada bagian depan dari koran saja. Pada majalah ilustrasi dibuat dengan beragam warna dan gaya ilustrasi.

3. Fashion Illustration

Menggambarkan tekstur, bahan, aksesoris, bahkan emosi dalam suatu rancangan busana. Pose, lekukan badan, dan tinggi model pada gambar ilustrasi juga sangat diperhatikan.

4. Illustration for In-House Project

Di bidang edukasi, pemerintahan, bisnis, dan perusahaan, ilustrasi digunakan sebagai salah satu media untuk berkomunikasi atau

menyampaikan informasi antara institusi dan anggota di dalamnya. Contohnya adalah ilustrasi pada kalender edisi khusus, brosur, pengumuman dalam institusi, *website*, poster, dan beberapa media lainnya.

5. *Greeting Card and Retail Illustration*

Ilustrasi pada bidang ini ditujukan untuk melengkapi desain dari pakaian, mainan, kartu ucapan, kalender, dan poster. Desain untuk kartu ucapan dibuat sesuai kebutuhan, misalnya pada acara/perayaan khusus.

6. *Medical & Technical Illustration*

Detail-detail dalam ilustrasi ini sangat penting dan harus diperhatikan. Isi ilustrasi mengandung info tentang badan manusia atau pun objek lain yang berhubungan dengan sains, kesehatan, teknologi, dan reaksi kimia. Sebagian besar ilustrator yang bekerja di bidang ini bekerjasama dengan para ahli di bidang sains dan teknologi.

7. *Animation and Motion Graphic*

Ilustrasi ini dibuat dalam bentuk 3D pada media elektronik. Biasanya dalam bentuk film/presentasi video. Komputer memegang peranan penting dalam proses pembuatan ilustrasi ini (hlm. 154-158).

Berdasarkan gayanya, ilustrasi terbagi menjadi beberapa jenis. Menurut Wigan (2009) jenis-jenis ilustrasi terbagi menjadi

1. *Caricature*

Gaya ini memiliki ciri khas pada penggambaran manusia. Bentuk anggota tubuh sengaja digambarkan secara berlebihan atau mengalami

distorsi. Biasanya dibuat untuk menyindir atau menghina, karena gambaran tokoh dibuat secara jenaka (hlm. 56).



Gambar 2.8. Caricature
(<https://www.abnooscaricature.com/products/single-face-caricature>, n.d.)

2. *Cartoon*

Gaya ilustrasi ini bersifat jenaka. Kartun seringkali digunakan dalam majalah atau koran dalam bentuk komik atau animasi. Ilustrasi jenis ini bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi atau topik tertentu (hlm. 57).



Gambar 2.9. Cartoon
(<https://threatpost.com/cartoon-network-hacked/144263/>)

3. *Hyperrealism*

Ilustrasi ini digambarkan dengan sangat detail. Menggambarkan objek secara nyata dengan teknik *realist* atau *naturalism*. Media yang digunakan sangat beragam dimulai dari cat minyak, cat air sampai media digital seperti computer (hlm. 119).



Gambar 2.10. Hyperrealism
(<https://www.widewalls.ch/hyperrealism-art-style/>)

4. Manga

Manga adalah gaya ilustrasi dari Jepang yang digunakan pada komik atau novel. Ciri khas ilustrasi ini terletak pada penggambaran mata karakter yang besar dan bulat. Topiknya sangat beragam, dari cerita romantis sampai cerita seram (hlm. 144).



Gambar 2.11. Manga
(<https://comicbook.com/anime/2019/07/11/most-popular-manga-trends-new-report-2018-anime/>)

2.4.2. Teknik Ilustrasi

Ilustrasi dapat dibuat dengan berbagai macam teknik. Menurut Wigan (2009) teknik – teknik tersebut adalah

1. *Acrylic*

Ilustrasi yang menggunakan jenis cat akrilik. Akrilik merupakan cat yang dicampur dengan pigment dan resin sintetis (hlm. 20).

2. *Felt-tip Pens*

Teknik menggambar dengan menggunakan alat pewarna praktis berbentuk pen, seperti spidol, *drawing pen*, dll (hlm. 99).

3. *Mixed Media*

Ilustrasi yang menggabungkan elemen dari beberapa media. Media tersebut bisa berupa cat, tinta, pensil dan media lainnya (hlm.151).

4. *Pen and Ink*

Teknik ilustrasi yang menggunakan stylus/pen. Ilustrasi ini biasanya digunakan dalam koran/buku. Warnanya terbatas hitam dan putih saja (hlm. 167).

5. *Watercolour*

Teknik ilustrasi yang pewarnaannya menggunakan cat air. Teknik ini sering kali digunakan dalam proses penggambaran tumbuhan atau kehidupan liar (hlm. 259).

6. *Digital Illustration*

Ilustrasi menggunakan alat digital atau teknologi seperti komputer. Kelebihannya karya bisa dibawa dan dipindahkan ke mana saja dengan mudah (hlm. 82).

2.5. Tipografi

Menurut Ambrose dan Harris (2006, hlm. 6) tipografi dapat ditemukan di mana saja. Tipografi dapat ditemukan melalui media yang kita konsumsi sehari-hari, seperti majalah, televisi, internet, bahkan dalam hal yang paling sederhana seperti pakaian. Tipografi memiliki peranan yang sangat penting, terutama dalam hal bahasa dan komunikasi.

Cullen (2012, hlm. 12) mengatakan bahwa tipografi merupakan bentuk nyata atau visual dari bahasa. Tipografi bukan hanya sekedar tulisan tangan, kaligrafi atau pun lettering saja. Salah satu bentuk tipografi adalah *type*, yang memiliki susunan dan didesain dalam satu kelompok huruf dengan gaya yang sama. *Type* memiliki peran dalam membawa pesan dan informasi yang ingin disampaikan dari kata-kata, kalimat, maupun paragraf. Jenis *type* sangat beragam dan masing-masing memiliki efek yang berbeda terhadap pembaca.

Klasifikasi Tipografi

Menurut Landa (2011) ada beragam *typeface* dengan gaya dan ciri yang berbeda, yaitu:

1. *Old Style: typeface* ini mulai digunakan pada abad ke-15 akhir. Ciri khas pada *font* ini adalah serif pada huruf yang menyerong atau miring. Contohnya caston dan times new roman.

Old Style/Garamond, Palatino

BAMO hamburgers
BAMO hamburgers

Gambar 2.12. Old Style Typeface
(Landa, 2011)

2. *Modern: typeface* ini berkembang di abad ke-18 sampai 19. Ciri dari *typeface* terletak pada perbedaan kontras tebal dan tipisnya *stroke* dari huruf. Contohnya didot, Bodoni, dll.

Modern/Bodoni

BAMO hamburgers

Gambar 2.13. Modern Typeface
(Landa, 2011)

3. *Sans Serif: typeface* ini muncul di awal abad ke-19, dengan ciri khasnya yaitu tidak memiliki serif atau kait pada huruf. Contohnya futura, grosteque, dll.

San Serif/Futura, Helvetica

BAMO hamburgers
BAMO hamburgers

Gambar 2.14. Sans Serif Typeface
(Landa, 2011)

Ukuran teks dan jenis *font* sangat berpengaruh terhadap daya membaca anak- anak.

Typeface untuk anak-anak di usia sekolah dasar harus menggunakan *font* yang

ukurannya lebih besar. *Typeface* yang sering digunakan adalah sans serif karena bentuknya yang lebih sederhana dan lebih mudah dimengerti atau dikenali.

2.6. Karakter

Menurut Mccloud (2006) dalam merancang karakter ada 3 hal yang harus diperhatikan

1. *Inner Life* : sebuah karakter harus memiliki personality atau kepribadian. dalam sebuah karakter personality dapat digambarkan dengan apa yang dilakukan atau dikatakan oleh karakter tersebut. hal ini juga dapat dibuat dengan membangun kisah hidup karakter itu sendiri ,sehingga dapat mempengaruhi emosi pembaca (hlm. 64-69).

2. *Visual Distinction*: perbedaan atau ciri khas dari setiap karakternya berfungsi agar pembaca dapat membedakan antara satu karakter dengan lainnya. Hal ini dapat dibentuk melalui detail-detail pada karakter yang berbeda, seperti bentuk wajah, bentuk tubuh, rambut, tinggi karakter, penggunaan pakaian,dll (hlm. 70-75).

3. *Expressive Traits*: untuk mebangun karakter yang baik, setiap karakternya harus dilengkapi dengan ekspresi wajah dan pose badan yang berbeda. Ekspresi ini membantu pembaca untuk memahami apa yang dirasakan atau dilewati karakter dalam cerita (hlm.76-77).

2.7. Moral

Naverson (1999) berpendapat bahwa, untuk membedakan yang benar dengan yang salah merupakan hal yang tidak mudah, karena benar atau salah suatu hal yang bersifat subjektif. Setiap individu mempunyai sudut pandang masing-masing dalam menilai hal yang benar atau salah. Perbedaan cara pandang ini membuat

orang-orang berujung pada ketidaksetujuan. Untuk mengatasi masalah ini dibutuhkan moral.

Moral menawarkan prinsip dan aturan yang dapat menyampingkan perbedaan. Walaupun moral berbentuk peraturan, moral berbeda dengan huku. Moral merupakan peraturan tidak tertulis yang terbentuk dan disetujui sebagian besar anggota masyarakat. Selanjutnya, moral digunakan sebagai panduan untuk bersikap di tengah- tengah masyarakat

2.7.1. Pendidikan Moral

Sudrajat (2011) mengatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk membentuk anak yang cerdas dan baik. Membentuk orang yang baik dan bijak dapat dikatakan sulit untuk itu dibutuhkan upaya lebih melalui pendidikan moral. Pendidikan moral adalah proses membimbing individu kearah karakter yang lebih matang dan dewasa (hlm. 47).

Sudrajat menambahkan bahwa dalam pendidikan moral terdapat 3 hal yang dikembangkan, yaitu pengetahuan (moral knowing), perasaan (moral feeling), dan tindakan (moral action). Dengan ketiga hal tersebut melatih individu untuk mengetahui, merasakan dan juga mengambil tindakan, sehingga memberi efek yang nyata (hlm. 49).

2.8. Di Zi Gui

Di Zi Gui adalah ajaran moral yang berasal dari tokoh bernama Konfusius. Di Zi Gui berisi ajaran-ajaran mengenai budi pekerti dan bagaimana manusia harus bersikap, baik di dalam keluarga maupun di tengah-tengah masyarakat. Isi dari Di

Zi Gui tertata secara sistematis dari hubungan yang paling erat yaitu dengan keluarga, sampai interaksi dan sosialisasi di tengah masyarakat.

Awalnya Di Zi Gui dituliskan di dalam sebuah buku menggunakan aksara klasik China. Isi dari buku tersebut terbagi menjadi 7 bagian yang masing-masing menjelaskan ajaran konfusius secara mendetail. Setelah beberapa waktu, buku Di Zi Gui direvisi dan bahasanya diubah kedalam bahasa yang lebih sederhana (Chuan Jing Chen, 2003). Berikut merupakan bagian isi berdasarkan naskah Di Zi Gui;

BAB I: pada bagian satu buku di zi gui menjelaskan bagaimana seorang anak harus berbakti kepada orang tua. Bakti kepada orang tua sendiri merupakan moral etik yang dijunjung tinggi oleh masyarakat khususnya di Asia. Anak yang berprestasi akan dianggap berhasil dan berbudi luhur jika berbakti kepada orangtuanya.

BAB II: bagian ini membahas bagaimana seorang individu harus memperlakukan saudara kandung serta orang yang lebih tua. Dalam keluarga yang harmonis adik dan kakak harus saling menghormati, menyayangi dan membantu satu sama lain. Saat berada di luar rumah harus bisa hidup berdampingan dengan orang disekeliling kita, layaknya kita memperlakukan keluarga.

BAB III: pada bagian ini menekankan bagaimana seorang individu harus berperilaku sehari-harinya. Memiliki pola hidup dan kebiasaan yang baik, menjaga penampilan, dan kebersihan lingkungan.

BAB IV: bab ini membahas bahwa setiap individu harus bisa menjadi orang yang dipercaya. Perkataan dan perbuatan harus sama, jangan menjadi seseorang yang munafik.

BAB V: Pembahasan pada bab lima adalah menjadi individu yang mengasihi sesama tanpa memilih atau membedakan. Wujud kasih sayang dapat terjadi pada siapapun, dimanapun, dan kapanpun.

BAB VI: bagian ini membahas bagaimana kita harus belajar dan berteman dengan orang bijak, dengan begitu kita dapat meningkatkan budi pekerti dan perilaku yang bijaksana.

BAB VII: Pembahasan bab tujuh fokus terhadap *self-development*, yaitu keseimbangan antara pertumbuhan intelektual, moral, dan budaya.

2.8.1. Sejarah Di Zi Gui

Pada awalnya buku Di Zi Gui disebut Xun Meng Wen yang membahas inti dari ajaran konfusius. Xun Meng Wen merupakan karya tulis seorang cendekiawan yang bernama Li Yu Xiu, di jaman Dinasti Qing. Di Zi Gui merupakan ajaran dari konfusius yang kemudian dikembangkan dan disederhanakan dari bentuk awal yang disusun dengan gaya klasik mandarin berformat 3 karakter dalam satu kalimat dan 2 kalimat membentuk satu sajak.

Konfusius sendiri merupakan seorang filsuf, guru dan politikus yang berasal dari Tiongkok. Ajaran ia didasari standar moral yang menurun, masyarakat dengan perilaku buruk, ketidakadilan dan banyaknya korupsi. Sebagai solusinya Konfusius membuat pembaruan baik bagi masyarakat dan juga individu. Dalam garis besar ia mengajarkan bakti, tanggung jawab, kejujuran, ketulusan, kebenaran, kebijaksanaan, keberanian, dan simpati terhadap sesama. Setelah kematiannya pada 479 sebelum era umum, murid-murid atau pengikut konfusius mengumpulkan ajaran-ajarannya dan disusun menjadi *analek*. (Rainey, 2010)

Dahulu, Di Zi Gui hanya dijadikan panduan pendidikan moral di dalam keluarga. Fokus pada pendidikan hanya cara-cara bersikap kepada sesama anggota keluarga. Dengan harapan dapat membentuk manusia dengan karakter yang baik. Keluarga yang baik diharapkan dapat menghasilkan individu yang baik dan berkualitas sehingga dapat diterima oleh masyarakat umum

Saat ini Di Zi Gui sudah digunakan di beberapa negara di Asia, seperti Singapura, Malaysia, dan China. Di Malaysia, Singapura, dan China Di Zi Gui sudah digunakan dan diterapkan pada perusahaan-perusahaan besar dan berhasil membawa dampak positif bagi kehidupan karyawan dan anggota perusahaan lainnya. Secara tidak langsung hal ini juga berdampak pada kehidupan pribadi dan keluarga dari anggota perusahaan. Sampai saat ini Di Zi Gui masih mengalami perkembangan (Chuan Jing Chen, 2003).

2.9. Perkembangan Psikologi Anak

Menurut Gunarsa (2017) dasar kepribadian manusia terbentuk pada masa anak-anak. Proses pengembangan diri terbentuk dari apa yang diterima dan dialami selama masa anak-anak. Perkembangan pada anak bukan hanya berarti tumbuh menjadi besar tetapi juga mencakup rangkaian perubahan yang saling berhubungan, bersifat teratur dan berkesinambungan. (hlm. 3)

Gunarsa mengatakan bahwa manusia adalah kesatuan atau totalitas yang memiliki keterkaitan dengan aspek fisik-motorik, mental serta sosial. Perhatian yang lebih dalam satu segi akan berpengaruh pada segi lainnya, maka dari itu harus diusahakan agar semua segi tersebut seimbang. Contohnya anak yang menjadi

“bintang pelajar”, apakah emosi anak seimbang dan bahagia seperti anak-anak lain diusia yang sama.(hlm. 4-5)

Perkembangan dipengaruhi 2 faktor besar yaitu faktor dalam atau bawaan dan faktor luar seperti lingkungan, pengalaman, pengasuhan. Walaupun pola perkembangan kurang lebih sama, namun kecepatan perkembangan pada setiap individu akan berbeda. Hal ini dipengaruhi kematangan anak, proses belajar atau pengalaman, bawaan, dan faktor lingkungan. (hlm. 6)

Berikut merupakan beberapa hal penting yang dapat mempengaruhi dasar kepribadian anak:

1. Macam-macam dan kualitas hubungan anak dengan individu lain, misalnya hubungan dengan orangtua yang dapat mempengaruhi mental, proses sosialisasi dan emosi anak.
2. Kaya atau tidaknya makna hubungan anak dengan manusia lain disekitarnya.
3. Metode pengasuhan anak di rumah. Contohnya orang tua yang menitikberatkan pada sikap terlalu melindungi dan menuntun kesempurnaan dalam segala hal dapat membangun sikap anak yang tertekan dan memberontak.

2.9.1. Masa Anak Sekolah Umur 6-12 Tahun

Gunarsa (2017) berpendapat bahwa pada usia ini selain perhatian dan hubungan di dalam keluarga anak-anak mulai mempelajari bagaimana bekerjasama dengan teman dan sikap kerja dan belajar, pada tahap usia ini disebut juga usia kelompok. Memasuki sekolah dasar tidak hanya membutuhkan kecerdasan dan ketrampilan

motoric, bahasa tetapi juga otoritas orang lain diluar orang tuanya, kesadaran dan patuh pada aturan serta dapat mengendalikan emosi. Melalui pengasuhan di rumah dan pergaulan sosial sehari-hari anak belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain, menemukan identitas diri dan perannya

Memasuki dunia sekolah dan masyarakat, anak akan menghadapi lingkungan sosial yang baru sehingga timbul harapan atas diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Beberapa sikap atau ketrampilan anak yang dibutuhkan pada fase ini adalah

1. ketrampilan menolong diri sendiri: misalnya dalam hal mandi, makan, berdandan sudah tidak perlu ditolong lagi
2. ketrampilan bantuan sosial: mampu membantu dalam tugas rumah tangga, seperti menyapu membersihkan rumah, mencuci, dll. Hal ini dapat membangun sikap bekerjasama anak.
3. ketrampilan sekolah: penguasaan akademik dan non-akademik, seperti menulis, mengarang, berhitung, membuat prakarya, dll.
4. Ketrampilan bermain: dapat melakukan beberapa permainan seperti catur, bola, mengendarai sepeda,dll. (hlm. 13-14)